

Sághy Miklós: A film jövője: adatbázis és/vagy (interaktív) narratíva?

Válasz Dragon Zoltánnak *A film a digitalizáció korában* című írásában kifejtett felvetéseire

El kell ismerni, *Az adatbázis-logika és a film* című munkámban (Sághy 2011a) valóban figyelmen kívül hagytam Dragon Zoltánnak *A nő kétszer*, illetve *A lé meg a Lola* című filmek elemzésekor leírt egyik fontos gondolatát, nevezetesen azt, hogy a szóban forgó alkotások elbeszélés-technikája a számítógépes játékok narratív logikáját mintázza. Az interpretáció tételmondata, melyben ez a gondolat megfogalmazást nyer, a következőképpen hangzik: „Két, ugyanazon évben megjelent film, *A lé meg a Lola* vagy *A nő kétszer* elbeszélés-technikája – bár egymástól kissé különböző – egyértelműen a számítógépes játékok narratív építkezését emeli át sikeresen a vászonra: márpedig ezek a narratív logikák egyértelműen szakítanak a klasszikus filmes elbeszélésmóddal, és az őket generáló adatbázis-logikából merítenek.” (Dragon 2011a) Kritikám csupán az állítás *második* felére vonatkozott, vagyis a filmelbeszélés adatbázis-logikával történő összevetésére, és nem az első részére, mely a szóban forgó alkotásokat a számítógépes játékokhoz hasonlítja. Az utóbbi szempontot valóban félreérthető és vitatható módon háttérbe szorítottam. Ennek főképpen az volt az oka, hogy az állítás első felével teljes mértékben egyetértek, hiszen mindkét film az alternatív világok (narratív) logikájára épít, és ennyiben imitálja azt a struktúrát, melyet a számítógépes játékok megvalósítanak, amikor a pályák virtuális tereinek különböző irányú bejárásait teszik lehetővé (a játékos ügyességének, szabályszeretetének stb. függvényében). Dragon Zoltánnak azon állításával is egyetértek, miszerint a Tom Tykwer film „sokkal életszerűbb, a felhasználói, játékos reflexivitást is figyelembe vevő példáját” (Dragon 2011a) adja a játék-narrációnak, mint Peter Howitt alkotása. Magam is úgy vélem, a filmbeli főszereplő (Lola) aktivitása

jelentős hatással van az események kimenetelére (döntései, tettei formálják a három különböző narratívát), éppen úgy, mint a számítógépes játékok felhasználói által irányított „főszereplő” karaktereknek, akiknek sikerén vagy éppen sikertelenségén múlik az interaktív „történet” végkimenetele. A *nő kétszer* című filmben nincs ilyenfajta „aktivitása” a legfőbb szereplőnek, Helennek, csupán elszenvedi a véletlen beavatkozását (egyszer véletlenül elé áll egy kislány, és ezért nem éri el a metrót, máskor pedig nem akadályozzák a futásában, így eléri a szerelvényt), és sorsát befolyásolni, mint egy kívülről irányított játékkarakternek, nincs lehetősége. Mindazonáltal mindkét film több alternatív világot épít fel, és azok (eltérő) történetszálai a visszatérő (mindegyik történetvariánsban felbukkanó) adat- vagy báziselemeken valóban ahhoz hasonló módon haladnak át, ahogy egy számítógépes játékban az aktuális algoritmus összeköti az adatbázis elemeit. Ezzel az analógiával tehát teljes mértékben egyet tudok érteni.



Fontos azonban hangsúlyozni, hogy az idézett állítás egy olyan előfeltételezésen alapul, miszerint a számítógépes játék és az adatbázis-logika egy töről fakad. Nem vitatom, hogy a számítógépes játékok mögött olyan digitális adatbázisok működnek, melyek nélkül nem is beszélhetnénk számítógépes játékokról, mégis, amiképpen Az *adatbázis-logika és a film* című tanulmányom utolsó lábjegyzetében érintőleges utaltam erre, Dragon Zoltán (és részben Lev Manovich) munkáiban olyan

definíciós problémát látok, melynek döntő hatása lehet a digitális film (narratív) működés módjának leírására. (Sághy 2011a)

Először is vizsgáljuk meg, hogy milyen viszonyban áll egymással az adatbázis-logika és a számítógépes játék.

Lev Manovich a *The Language of New Media* című könyvében úgy definiálja az adatbázist, mint egy olyan kulturális formát, mely „adatokat listájaként kezeli a világot, ugyanakkor elutasítja ezen lista rendezését.” (Manovich 2009a) Az adatbázisok legkézenfekvőbb példái – meglátása szerint – „a népszerű multimédiás enciklopédiák, melyek a nevükből adódóan, más kereskedelmi CD-ROM-okhoz hasonlóan gyűjtemények, amelyek [...] recepteknek, idézeteknek, fényképeknek, és más egyéb dolgoknak a gyűjteményei.” (Manovich 2009a) Úgy tűnik, Manovich a „rendezetlenséget” fontos kritériumnak tekinti az adatbázisok meghatározásakor. Éppen ezért a számítógépes játékokat nem is tekinti adatbázisoknak, sőt, amikor arra hivatkozik, hogy nem minden új médiaobjektum adatbázis, akkor éppen ezeket a struktúrákat említi: „természetesen nem minden új médiaobjektum tekinthető egyértelműen adatbázisnak. Vegyük például a számítógépes játékokat, amelyeket a játékosok narratívákként élnek meg. Egy játék során a játékos határozott feladatot kap: megnyerni a játékot, első helyen érni célba egy versenyen, elérni az utolsó szintet, vagy megszerezni a legmagasabb pontszámot. Ez a feladat az, ami miatt a játékos narratívaként éli meg a játékot.” (Manovich 2009a) Vagyis a felhasználó szemszögéből a számítógépes játék történetként jelenik meg, ahol minden motivált, és nem utolsó sorban ok-okozati összefüggésben áll az ő játékos aktivitásával. Ennek a sajátos játék-logikának az elnevezésére használja a számítástechnikából jól ismert *algoritmus* terminust Manovich, mondván: bár „a számítógépes játékok nem követik az adatbázis-logikát, úgy tűnik, egy másik logikának, az algoritmus szabályainak megfelelnek. Egy algoritmus végrehajtását várják el a játékosától ahhoz, hogy az nyerjen. Más értelemben véve is az algoritmus a játékélmény kulcsa. Ahogyan a játékos halad előre a játékban, fokozatosan felfedezi azokat a szabályokat, amelyek a játék által generált univerzumot irányítják. Megismeri a játékban rejlő logikát, vagyis annak algoritmusát.” (Manovich 2009a) Látható, Manovich

elválasztja egymástól az adatbázist, valamint az algoritmust, és az utóbbit olyan szerveződésként írja le, amely az adatok rendezetlen halmazát relációkba, különböző alakzatokba rendezi. Nyilván egy adatbázison számtalan algoritmus futhat, és ennek megfelelően ugyanahhoz az adatbázishoz algoritmusok sokasága kapcsolódhat. A kettő ugyanakkor értelemszerűen nem elválasztható egymástól, hiszen a (rendezetlen) adatbázisok és az algoritmusok a számítógép alkotta világ „ontológiájának a két fele”. „Az adatstruktúrák és az algoritmusok – írja Manovich – a számítógépes kultúra különböző formáit irányítják. A CD-ROM-ok, a weboldalak és más adatbázisként rendszerezett újmédia-objektumok adatstruktúráknak felelnek meg, míg a narratívák a számítógépes játékokat is beleértve algoritmusoknak”. (Manovich 2009a) Adatbázis és algoritmus tehát ugyanannak a rendszernek a színe és fonákja Manovich szerint. Ráadásul az algoritmusokat bizonyos értelemben a narratívák rokonának tekinti. Egészen pontosan úgy véli, hogy a narratíva egy speciális algoritmus, amely az összes lehetséges algoritmus („hipernarratíva”) egyikét valósítja meg. Vagy amiképpen az elméletíró fogalmaz: „egy hagyományos lineáris narratíva egy a sok lehetséges útvonal közül, azaz egy adott választás a hipernarratíván belül.” (Manovich 2009a) Ebben az összefüggésben egy számítógépes játék számtalan algoritmust kínál, melyek közül az adott játék során csupán egyet realizál a játékos, vagyis létrehozza a játék aktuális narratíváját. Az algoritmus tehát a választás lehetőségével több, mint a hagyományos narratíva, hiszen előbbi mindig csupán egy variáció a sok közül, míg utóbbi az *egyetlen* lehetőség, melyen nem tudunk változtatni.

Fontos azonban látni, hogy a játék sohasem adatbázisként mutatkozik meg a felhasználó számára. Rálátása csupán az aktuális algoritmus összefüggéseire van, vagyis az így elrendezett adatbáziselemekre, melyeket éppen elrendezettségüknél fogva narratívaelemeknek lát, nem pedig rendezetlen adatbáziselemeknek. Ha az utóbbi eset állna fenn, vagyis adatbáziselemeket látna, akkor tapasztalatát egyszerűen nem tartaná játéknak. Azt akarom ezzel mondani, hogy adatbázis és algoritmus/narratíva nem tapasztalható meg egyszerre a játék során. Vagy narratívát hozok létre, hiszen játszom, vagy adatbáziselemek rendezetlen halmazával állok szemben, és ekkor eszembe sem jut a játék

fogalmát alkalmaznom tapasztalatomra. Algoritmus és adatbázis ugyanannak a dolognak a színe és visszája, írja Manovich, hozzátéve, hogy e két dolog nem létezik egymás nélkül. Ám a felhasználó képtelen megtapasztalni egyszerre a kettőt.

Talán egy filmes példa is segíthet megvilágítani a probléma lényegét. A *Mátrix* című film egyik jelenetében, mely a Nabukodonozor nevű hajón játszódik, Neo és Cypher a vezérlőpult számítógépeinek képernyőit nézi, majd az utóbbi az ott futó szám- és betűkódokra mutatva azt mondja, hogy ő már megtanulta ezeket a kódokat szőke, barna nőknek látni. A vázolt jelenetben a humor forrása éppen az, hogy amíg a digitális adat(ok) szám- és betűkódjai látszanak a képernyőn, addig nem érzékelhető a belőle felépülő világ, a mátrix, és ezzel egyidejűleg a kíváncsú hölgyek sem. Legfeljebb tudni lehet, hogy a kódok milyen változásokat, alakzatokat (például szép nőket) indukálnak a mátrixban, amiképpen ez egy programozótól, kódfejtőtől elvárható. A digitális kód és a belőle felépülő világ együttlátása, együttérzékelése csak Neo számára adatik meg, ám ő éppen ezért az emberi tapasztalat kétosztatúságán túllépő isteni lényvé válik a *Mátrix* története szerint (hiszen ő a „kiválasztott”).



Amikor tehát számítógépes játékokat hasonlítunk össze más médiumokkal, például a filmmel, akkor meg kell határozni, hogy az előbbi mely aspektusára leszünk tekintettel. Nem mindegy ugyanis, hogy algoritmus-logikájukat vagy adatbázis-logikájukat helyezzük-e előtérbe, ugyanis a kettő radikálisan eltérő tapasztalata miatt nem kerülhet

ugyanazon feltételek közt a vizsgálat terébe. Mivel az összehasonlítás tárgyai jelen esetben narratív filmek, ezért célravezető a játék-algoritmusokat előtérbe helyezni. Más szóval, amikor azt a kérdést tesszük fel, hogy miképpen hatott a számítógépes játékok logikája a filmre, akkor a narratívát létrehozó mozgóképet a számítógépes játékok *algoritmus-logikájával* tanácsos összehasonlítani, és nem annak adatbázis-szerkezetével. Adatbázis és narratíva oly nagymértékben különböznek egymástól, hogy nehezen kezelhetők egy elméleti keretben. Legalábbis a narratológia keretei közt biztosan nem, mivel az adatbázisok nem narratívák, és amikor azokká lesznek, akkor pedig megszűnnek adatbázisok lenni; röviden: nem összevethető kategóriák. ^[29]

Visszatérve a kiindulási ponthoz: mindezt azért láttam fontosnak hangsúlyozni, mert Dragon Zoltán hivatkozott tanulmányában ezeket a kategóriákat rendszeresen egymásba csúsztatja. Az idézett mondatban például egyszerre jellemzi a két filmet (*A nő kétszer*, *A lé meg a Lola*) a számítógépes játékok narratív logikájának, valamint ezzel egyidejűleg az adatbázis logikájának segítségével. Azzal teljes mértékben egyetértek – mint már fentebb is írtam –, hogy az előbbivel jogosan összevethetők, az utóbbival (vagyis a rendezetlen, ok-okozati viszonyokat felszámoló adatstruktúrával ^[30]) viszont nem. Ehelyett azt javaslom, hogy az adatbázis versus (filmes) narratíva használhatatlan elméleti kerete helyett inkább a „hagyományos” narratíva és a számítógépes játékokra jellemző, interaktív narratíva szélső értékei közt próbáljuk meg leírni azokat a példákat, melyeket Dragon Zoltán joggal mutat be az újmédia filmi elbeszélésre gyakorolt hatásaként. Az elméleti keretet pedig legfőképpen az a *ludológia* (videojáték-elmélet) szolgáltathatja, amely meggyőző alapossággal vizsgálja a videojátékok algoritmusainak (interaktív narratíváinak) és a hagyományos filmes narratívák hasonlóságainak és eltéréseinek problémakörét. Nyilván a ludológia érdeke a kettő éles elhatárolása, és így a születőben lévő tudományág megtisztítása azoktól a narratív elemzésektől, melyek filmekként vagy bármilyen hagyományos történetként kísérlik meg leírni a videojátékokat, tekintet nélkül azok speciális voltaira. ^[31] Számos játékelméleti írás nagyon szemléletesen mutatja be például, hogy a

videójátékok történetei *interaktív* narratívák és nem „statikus” elbeszélések, vagyis számtalan narratív útvonalat, algoritmust kínálnak fel a játékosnak, melyekből ő (ügyességének, aktivitásának megfelelően) aktuálisan csupán egyet realizál. Egy-egy játék a hipernarratíva (ahogy Manovich nevezi az adatbázison áthaladó útvonalak összességét) egy-egy algoritmusát hozza létre, vagyis az elvileg végtelen számú lehetőség közül valósít meg egyetlen egyet.

Dragon Zoltán fent említett filmpéldáit a számítógépek *interaktív narratívájával* összehasonlítva elemzi nagyon meggyőzően. *A lé meg a Lola*, valamint *A nő kétszer* című alkotásokban ábrázolt alternatív világok valóban leírhatók úgy – amiképpen ő is teszi *A film a digitalizáció korában* című írásában –, mint a számítógépes játékokra jellemző, különböző (játék)algoritmusok megjelenése egyetlen film keretein belül. Nyilván ezek az eltérő történetszálak nem olyan értelemben interaktív narratívák, mint egy számítógépes játék esetében, ám a párhuzamos világok megjelenései, melyekben a főszereplő eltérő döntései, eltérő végkifejletet eredményeznek, elképzelhető, hogy a játékok újrakezdhetőségének logikáját imitálják. Sőt, én még egy példával kiegészíteném a sort, mégpedig az *Idétlen időkig* című alkotással. Ennek a filmnek a főszereplője, Phil arra kényszerül, hogy úgy viselkedjen, mint egy játékkarakter, akinek addig kell ismételnie újra és újra ugyanazt a pályát, míg sikeresen végre nem hajtja a „győzelemhez” szükséges „feladatokat” (megtanul például zongorázni, műveltté, kedvessé, előzékennyé lesz stb.). A „pályát” ez esetben az a február másodikai nap jelenti Phil számára, melyből mindaddig nem tud szabadulni, amíg jobb emberré nem válik, és nem nyeri el kollégája, Rita szerelmét. Erről a zárt „pályáról” még az öngyilkosság sem jelent kiutat (aminek különböző módjaival számtalanszor próbálkozik szegény Phil), hiszen halála (vagyis a *game over* felirat) után újra a startvonalnál, reggel hat óránál találja magát, és kezheti újra ugyanazt a jól ismert pályát, a „Groundhog day” 24 órás ciklusát. Az ismétlések során „pályaismerete” (és egyben önismerete) folyamatosan fejlődik, ami valójában a leküzdhetetlennek látszó játékszint sikeres teljesítésének fontos előfeltétele. A film végére persze Phil jobb emberré (játékossá) válik, így maga mögött hagyhatja február másodikát, és életének következő szintjére, a „párkapcsolat pályára”

léphet.



A loop-logika filmbeli tettenérését is jogosnak gondolom, amikor a digitális médiumok filmre gyakorolt hatásáról beszélünk. Lev Manovich idézett munkájában rámutat arra, hogy az adatláncok rövid, ismétlődő „hurkokba” (loopokba) szervezése a digitális médiumok programozóinak jól bevált módszere, legfőképpen azért, hogy a 90-es évek számítógépeinek korlátolt memóriakapacitását gazdaságosabban lehessen kihasználni. Ugyanígy a számítógépes játékok igencsak erőteljesen építenek a loop technikájára. „Mivel lehetetlen lenne minden egyes alakot minden időpillanatra animálni, a tervezők rövid, loopba rendezett mozgássorokat rendeltek a karakterekhez (gondoljunk csak egy ellenséges katona vagy egy szörny ide-oda járkálására), mely a játék során megismételhető a megfelelő időben.” (Manovich 2009b) A *game loop* filmi megjelenésének példaként látom magam is az *eXistenZ – Az élet játék* megakadó, lefagyó karaktereit (amiképpen erre Dragon Zoltán rámutat), valamint ehhez hasonló loopokat eredményeznek a *Mátrix* című filmben a virtuális világbeli programhibák, melyek a veszélyre figyelmeztethetik a szereplőket. Ennek példája a kétszer elhaladó fekete macska, mely ugyanazt a (program)loopot ismétli meg kétszer, és így jelezi a mátrixban járó Neo és társai számára az ügynökök érkezését.



A filmekben megjelenő loop-forma példjaként említhető még a *Truman Show* című film, hiszen a főszereplő, Truman stúdióvilága tele van loopokkal, éppen azért, mert, akárcsak egy számítógépes játékban, a valóság végtelen lehetőségei nem reprodukálhatók a show-műsor keretei közt, hiszen az végtelen számú embert és rengeteg energiát igényelne. Ebből kifolyólag rövid loopokba rendezik Truman közvetlen világának, ismerőseinek mozgását. Szép és egyben mulatságos példája a nevezett filmbeli struktúrának, amikor a már gyanakvó Truman maga leplez le egy történetbeli loopot. Barátnőjét a kocsiban ülve arra kényszeríti, hogy figyelje meg: mindjárt (újra) jön a biciklis hölgy, az ember a virággal és a bogárhátú a rendező által elrendezett (szokásos) sorrendben. Majd amikor ez bekövetkezik, vagyis valóban körbemegy a szokásos loop, akkor ujjongva közli barátnőjével, hogy lám, ő megmondta előre, hogy mi fog történni. Kiismerte ugyanis a loop működését, és ezzel egy időben gyanúja tovább fokozódik, hogy a világ, amiben él olyan megtervezett és kiszámított, mint egy szappanopera.



Végezetül még egy dologra reflektálnék Dragon Zoltán felvetéseivel kapcsolatban. Az *Eredet* című filmet *nem* abból a szempontból elemeztem, hogy a nevezett alkotás mennyiben valósítja meg egy számítógépes játék interaktív narratíváját – amiképpen ezt a szerző írásomon számon kéri. Céloom ezzel a példával csupán az volt, hogy megmutassam, még az ok-okozatiságot itt-ott megkérdőjelező filmek sem válnak adatbázis-logikájúvá, hanem helyenként másfajta (például álom- vagy hollywoodi sztár-)logika lép bennük működésbe; jóllehet fő vezérelvük továbbra is a hagyományos narratíva marad. A számítógépes interaktív narratívákkal persze összevethető az *Eredet* című film, amiképpen ezt Dragon Zoltán meg is teszi, és meglátásaival messze menőkig egyet tudok érteni, miszerint a történetbeli álomszintek logikai összefűzöttsége megakadályozza, hogy azokat alternatív játékpályákként, algoritmusokként értelmezhető legyenek.

Összefoglalóan azt gondolom tehát, hogy jóllehet adatbázis és számítógépes játék (algoritmus) elválaszthatatlanok, mint az érem két oldala, ám a (filmes) *narratívákat* összevetni csupán az utóbbival, vagyis az interaktív narratívákkal (algoritmusok összességével) érdemes. Még akkor is, ha a legújabb filmek döntő többségében nagy szerepet játszik az adatbázis-logika, mely nélkül a digitális képek nem léteznének, és nem volnának generálhatóak. Az adatbázis ugyanis nem narratív kategória. Mint amiképpen Dragon Zoltán is megjegyzi: „ha számítógépes játékról van szó, akkor annak egyik alapvető része az adatbázis, ám szerveződése, logikai felépítése ettől függetlenül nem szükségszerűen adatbázisszerű”. (Dragon 2011a) A kettő ontológiai elválaszthatatlansága ugyanakkor nem indokolja, hogy ugyanazon elméleti keretben, pontosabban: a narratológia szintjén vizsgáljuk őket. Egy kicsit ahhoz hasonlatosnak látom az ilyen szándékú összevetéseket, komparatív (intermediális) elemzéseket, mint amikor valaki egy figurális bronzszobor „üzenetét”, jelentését úgy akarja *esztétikailag* megérteni, hogy a bronz fizikai tulajdonságait, például olvadáspontját, szakítószilárdságát, elektron- és hővezető képességét és hasonló, a műbefogadás szempontjából irreleváns tulajdonságait kezdi el sorolni. ^[32] Nem állítom, hogy ezek nem válhatnak fontossá egy szobor

interpretálása során, ám nem biztos, hogy az ábrázolt figura, esemény, egyáltalán: műalkotás jobb megértéséhez vezethetnek.